

LAPORAN PENELITIAN



POTENSI E-LEARNING MELALUI SISTEM KULIAH ONLINE DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN PRODI MANAJEMEN

***(FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA)***

OLEH :

**NURI ASLAMI
NIP. 199302192019032021**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

**Judul : POTENSI *E-LEARNING* MELALUI SISTEM
KULIAH ONLINE DALAM MENINGKATKAN MUTU
PEMBELAJARAN PRODI MANAJEMEN**

Nama : Nuri Aslami

NIP : 199302192019032021

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
PROGRAM STUDI MANAJEMEN**

NURI ASLAMI

**Potensi *E-Learning* Melalui Sistem Kuliah Online Dalam
Meningkatkan Mutu Pembelajaran Prodi Manajemen**

x + 60 halaman, 9 tabel, 2 lampiran

ABSTRAK

Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui sejauh mana potensi E-Learning dalam meningkatkan mutu pembelajaran secara online di Prodi Manajemen. Studi Kasus Kampus Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan selama Tahun Ajaran Ganjil dan Genap 2019-2020. Jenis Penelitian ini adalah kualitatif dengan mengambil sample wawancara dan kuesioner. Sistem *E-Learning* yang dikembangkan akan memberikan manfaat dalam mendukung aktivitas belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih kreatif dan mandiri dalam belajar. Peningkatan jumlah mahasiswa FEBI UINSU MEDAN setiap tahunnya mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut belum sepenuhnya didukung oleh peningkatan mutu belajarnya. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan sistem belajar online menggunakan *E-Learning* untuk meningkatkan mutu Pembelajaran secara online bagi mahasiswa khususnya di Prodi Manajemen.

Kata Kunci: Potensi ,E-Learning, ,Mutu, Pembelajaran

**FACULTY OF ISLAMIC ECONOMIC AND BUSINESS
DEPARTMENT OF MANAGEMENT**

Nuri Aslami

**THE POTENTIAL OF E-LEARNING THROUGH ONLINE
LECTURE SYSTEM IN IMPROVING THE QUALITY OF
LEARNING IN MANAGEMENT STUDY PROGRAMS**

x + 60 pages, 9 tables, 2 attachments

ABSTRACT

The purpose of this research is to increase knowledge which has the potential of E-Learning in improving the quality of online learning in Management Study Program. Case Study of the North Sumatra State Islamic University Campus Medan during Odd and Even Academic Year 2019-2020. This type of research is qualitative by taking a sample of interviews and questionnaires. The E-Learning System developed will provide benefits in supporting student learning activities. Students become more creative and independent in learning. The number of FEBI UINSU MEDAN students has increased every year. The increase has not been fully supported by improving the quality of learning. Therefore it is necessary to develop an online learning system using E-Learning to improve the quality of online learning for students, especially in Management Study Programs.

Keywords: *Potential, E-Learning,, Quality, Learning*

SURAT REKOMENDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa penelitian saudara:

Nama : Nuri Aslami, M.Si
NIP : 199302192019032021
Tempat/tanggal lahir : Medan, 19 Februari 1993
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Pangkat/Gol : Penata Muda TK.I (III/b)
Unit Kerja : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
 : UIN Sumatera Utara Medan
Judul Penelitian : Potensi *E-Learning* Melalui Sistem
 Kuliah Online Dalam Meningkatkan
 Mutu Pembelajaran Prodi Manajemen

Telah memenuhi syarat sebagai suatu karya ilmiah, setelah membaca dan memberikan masukan saran-saran terlebih dahulu.

Demikian surat rekomendasi ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 15 Juli 2020
Konsultan I,

M. Irwan Padli Nasution, ST, MM, M.Kom
NIP. 197502132006041003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Potensi *E-Learning* Melalui Sistem Kuliah Online Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Prodi Manajemen”

Tidak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada rekan-rekan yang telah membantu dalam laporan penelitian ini. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna sempurnanya laporan ini. penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi untuk penulis maupun untuk semuanya.

Medan, 15 Juli 2020

Nuri Aslami, M.Si
NIP. 199302192019032021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
SURAT REKOMENDASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Landasan Teori	5
2.1.1. Analisis	5
2.2. Pemanfaatan	5
2.3. Pengertian <i>E-Learning</i>	5
2.4. Komponen–Komponen <i>E-Learning</i>	6
2.5. Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle).....	7
2.6. <i>Learning Management System</i> (LMS)	8

2.7. Internet.....	9
2.8. Manfaat <i>E-Learning</i>	10
2.9. Sejarah <i>E-Learning</i>	12
2.10. Fungsi <i>E-Learning</i>	13
2.11. Keuntungan dan Kekurangan <i>E-Learning</i>	15
2.12. Kategori <i>E-Learning</i>	16
2.13. Metode Penyampain <i>E-Learning</i>	17
2.14. Pengertian Mutu	17
2.15. Perspektif Terhadap Mutu	18
2.16. Kontrol Mutu, Jaminan Mutu dan Mutu Terpadu	20
2.17. Dimensi dan Pengukuran Waktu	21
2.18. Metode Analisis.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
3.3 Deskripsi Organisasi.....	26
3.3.1 Profil Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SU	26
3.3.2 Struktur Organisasi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SU	28
3.3.3 Visi, Misi dan Tujuan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SU	29
3.3.4 Visi, Misi dan Tujuan Jurusan Manajemen Islam UIN SU.....	30
3.3.5 Nilai-Nilai Organisasi	31
3.4 Populasi dan Sampel	32
3.5 Metode Pengumpulan Data	32

3.6	Deskripsi Isu/Situasi Problematik	32
3.7	Analisis Isu	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Hasil.....	39
4.2	Pembahasan	41
4.2.1	Studi Kelayakan.....	41
4.2.2	Antarmuka.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....		51

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Analisis Kriteria Isu Dengan Alat Analisis AKPK	.34
Tabel 3. 2 Analisis Kualitas Isu Dengan Menggunakan Alat Analisis USG	37

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Diagram Analisis SWOT	24
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 4. 1 Tampilan <i>E-Learning</i> UIN SU	39
Gambar 4. 2 Kotak Login Mahasiswa dan Dosen	45
Gambar 4. 3 Beranda <i>E-Learning</i> UIN SU	45
Gambar 4. 4 Profil <i>E-Learning</i> UIN SU	46
Gambar 4. 5 Pendidikan <i>E-Learning</i> UIN SU	46
Gambar 4. 6 Materi Kuliah <i>E-Learning</i> UIN SU.....	47
Gambar 4. 7 Peserta Aktif <i>E-Learning</i> UIN SU	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dalam setiap tahunnya, mendorong munculnya berbagai aplikasi teknologi informasi dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah pengembangan *E-Learning*. Assesment penerapan *E-Learning* masih relatif jarang dilakukan, penelitian *E-Learning* umumnya diarahkan pada pencarian bentuk implementasi *E-Learning* tanpa mempertahankan efektivitasnya.

Pengembangan pendidikan menuju *E-Learning di masa pandemic* merupakan suatu keharusan agar standar mutu pendidikan dapat ditingkatkan, karena *E-Learning* merupakan hanya salah satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dan pengajaran serta jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria yaitu: (1) *E-Learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi serta membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman yang sampai dengan ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada suatu pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional¹, dengan demikian dalam pemanfaatan teknologi informasi saat ini dapat dioptimalkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran.

Sistem pembelajaran tradisional dicirikan dengan adanya pertemuan antara pelajar dan pengajar untuk melakukan proses belajar mengajar (Ali dkk, 2006).² Metode ini sudah berlangsung sejak dahulu hingga saat ini guna memenuhi tujuan utama di dalam metode pengajaran dan pembelajaran, namun dalam

¹ Rosenberg, M.J. (2001) *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill, New York.

² *E-Learning As Learning Media For Teachers And Student Vocational School* In Yogyakarta 2015

konsep ini menghadapi kendala yang berkaitan dengan keterbatasan dalam tempat, lokasi dan waktu dalam penyelenggaraan dengan semakin meningkatnya aktifitas pelajar dan pengajar.

Pergeseran model sistem pembelajaran mulai nampak dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran yang ada sekarang ini cenderung lebih menekankan pada proses mengajar (*teaching*), berbasis pada isi (*content base*), bersifat abstrak serta hanya untuk golongan tertentu (pada proses ini pengajaran cenderung pasif). Seiring dalam perkembangan ilmu dan pemanfaatan teknologi ICT, proses dalam pembelajaran mulai bergeser pada proses belajar (*learning*), berbasis pada masalah (*case base*), bersifat kontekstual dan tidak terbatas hanya untuk golongan tertentu. Pada proses pembelajaran seperti ini mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dengan mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

Sistem *E-Learning* yang dikembangkan akan memberikan manfaat dalam mendukung aktivitas belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih kreatif dan mandiri dalam belajar. Akan tetapi sistem *E-Learning* tersebut masih ditemukan beberapa kelemahan seperti pemanfaatan fasilitas dan fitur dirasakan masih rumit dan tidak praktis. Dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk redesain sistem melalui mengabungkan fitur dan penyederhanaan sistem sehingga dihasilkan fasilitas yang lebih sesuai dengan peran serta kebutuhan pengguna sehingga pemanfaatan fasilitas atau fitur yang dimiliki menjadi lebih sederhana dan mudah.

Kecenderungan untuk mengembangkan *E-Learning* sebagai salah satu alternative pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan sewaktu pandemi ini semakin meningkat sejalan juga dengan perkembangan di bidang teknologi komunikasi dan informasi. Infrastruktur di bidang telekomunikasi yang menunjang penyelenggaraan *E-Learning* tidak lagi menjadi masalah di kota-kota besar, tetapi secara bertahap sudah mulai

dapat dinikmati oleh mereka yang berada di kota-kota di tingkat kabupaten. Artinya, masyarakat yang berada di kabupaten telah dapat menggunakan fasilitas internet.

Peningkatan jumlah mahasiswa FEBI UINSU MEDAN setiap tahunnya mengalami peningkatan. Namun peningkatan tersebut belum sepenuhnya didukung oleh peningkatan mutu belajarnya. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan sistem belajar online menggunakan *E-Learning* untuk meningkatkan mutu Pembelajaran secara online bagi mahasiswa khususnya di Prodi Manajemen.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“POTENSI *E-LEARNING* MELALUI SISTEM KULIAH ONLINE DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN PRODI MANAJEMEN”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis pemanfaatan *E-Learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara ?
2. Bagaimana Meningkatkan Mutu Pembelajaran dengan Elearning di Univeristas Islam Negeri Sumatera Utara?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pemanfaatan *E-Learning* sebagai Media Pembelajaran Di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran dengan Elearning di Univeristas Islam Negeri Sumatera Utara.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti dapat memperluas wawasan dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, terutama pemanfaatan *E-Learning* sebagai media alternative

pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran yang berbasis *E-Learning*.

2. Bagi mahasiswa agar dapat lebih memiliki pemahaman yang cepat di dalam proses belajar.
3. Bagi akademis dan peneliti selanjutnya, selanjutnya dengan pembelajaran *E-Learning* ini diharapkan terselenggaranya pembelajaran mata kuliah secara *online* yang mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya perkuliahan yang interaktif sehingga mahasiswa bisa melakukan diskusi dengan dosen maupun dengan mahasiswa yang lain dalam forum diskusi yang disediakan dalam sistem elearning ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Analisis

Analisis adalah penyampaian dalam suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Sedangkan analisis menurut Dwi Prastowo Darminto & Rifka Julianty analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.³

2.2. Pemanfaatan

Pengertian dalam pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar (Seels and Richey, 1994).

2.3. Pengertian *E-Learning*

E-Learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer atau jaringan komputer atau *internet*. *E-Learning* dapat memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran atau perkuliahan di kelas. Sistem pembelajaran elektronik adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-Learning* adalah merupakan dasar serta konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *E-Learning*, peserta ajar (*learner* atau pengguna) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari

³ Roni Habibi dan Raymana Aprilian, Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD (Bandung : Kreatif Industri Nusantara, 2019) h. 32

seorang dosen secara langsung. *E-Learning* juga dapat memperpendek jadwal target waktu pembelajaran, serta tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan (Ali Muhammad, 2009).

Istilah *E-Learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga sangat sekali banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *E-Learning* dari berbagai sudut pandang. Diantaranya :

1. *E-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke pembelajar dengan menggunakan media *internet* dan *internet* atau media jaringan komputer lain.
2. *E-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media *internet*, jaringan komputer, maupun komputer standalone.
3. *E-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer ditempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/ perkuliahan di kelas.
4. *E-Learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bias diakses dari *internet* di jaringan lokal atau *internet*.
5. *E-Learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan komputer atau internet.

2.4. Komponen–Komponen *E-Learning*

- 1 Infrastruktur *E-Learning* : Infrastruktur *E-Learning* dapat berupa *personal computer* (PC), jaringan komputer, *internet* dan perlengkapan multimedia.
- 2 Sistem dan aplikasi *elearning* : sistem perangkat lunak yang virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas serta pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (*rapor*),

sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

3. Konten *E-Learning* : Konten serta bahan ajar yang ada pada *E-Learning system (learning management system)*. Konten serta bahan ajar ini bisa didalam bentuk *multimedia-based content* (konten berbentuk *multimedia interaktif*) atau *text-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa).⁴

2.5. Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle)

Moddle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk *web*. Sehingga aplikasi ini memungkinkan mahasiswa untuk masuk ke dalam ruang kelas digital untuk mengakses materi–materipembelajaran. Dengan menggunakan moodle, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik. Moodle itu sendiri adalah singkatan dari *Modular Object Orientad Dynamic Learning Environment*. Moodle adalah merupakan sebuah aplikasi *Course Management System (CMS)* yang gratis dapat di download.

Moodle dapat digunakan untuk membangun sistem dengan konsep *e- learning* (pembelajaran secara elektronik) ataupun *Distance Learning* (dalam Pembelajaran jarak jauh). Dengan konsep ini dalam sistem pembelajaran akan tidak terbatas ruang serta waktu. Seorang pendidik dapat memberikan materi pembelajaran dari mana saja. Begitu juga sebagai seorang peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dari mana saja. Bahkan dalam proses kegiatan tes ataupun kuis dapat dilakukan dengan jarak yang cukup Seorang pendidik dapat membuat materi soal ujian secara online dengan sangat mudah sekali. Sekaligus juga proses ujian atau kuis tersebut dapat dilakukan secara online

⁴ Hartanto, A. A., & Purbo, O. W. (2002). Buku pintar internet teknologi *E-Learning* berbasis PHP dan MySQL. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia. Hal 19

sehingga tidak membutuhkan kehadiran peserta dalam ujian susut tempat. Peserta ujian dapat mengikuti ujian di rumah, kantor, warnet bahkan disaat perjalanan dengan membawa laptop dan mendukung koneksi internet.

Berikut ini beberapa aktivitas pembelajaran yang didukung oleh Moodle adalah sebagai berikut (1) *Assignment*. Fasilitas ini digunakan agar memberikan penugasan kepada peserta pembelajaran secara online. Peserta pembelajaran sangat dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan hasil tugas mereka dengan mengirimkan *file* hasil pekerjaan mereka, (2) *chat*. Fasilitas digunakan untuk melakukan proses chatting (percakapan *online*). Antara pengajar serta peserta pembelajaran dapat melakukan dialog teks secara online, (3) *Forum*. Sebuah forum diskusi yang secara *online* dapat diciptakan dalam membahas materi pembelajaran. Antara pengajar dan pelajar pembelajaran dapat membahas topik-topikbelajar dalam suatu forum diskusi, (4) *Kuis*. Dengan fasilitas ini dapat memungkinkan untuk dilakukan ujian ataupun test secara online, (5) *Survey*. Fasilitas digunakan untuk melakukan jejak pendapat.

5

2.6. Learning Management System (LMS)

Learning management sistem (LMS) adalah sistem yang membantu administrasi dan berfungsi sebagai *platform E-Learning content* (Empy Effendy dan Hartono Zhuang, 2005).⁶ LMS ini berfungsi sebagai sistem yang mengatur *E-Learningcontent* atau mata pelajaran *learning*. LMS berperan banyak dalam membantu administrasi kegiatan pembelajaran dan mengatur semua kegiatan pembelajaran dan mengatur semua *E-Learning*.

Fungsi dasar LMS antara lain :

⁵ (Prihantoosa,2009). Prihantoosa. 2009. Teori Antrian. Jakarta : Univeritas Gunadarma hal 35

⁶ ComTech Vol.2 No. 1 Juni 2011: 317-324 hal 318

1. Katalog
LMS memperlihatkan materi-materi yang dimiliki, baik yang berupa pelajaran *E-Learning*, tesis, hasil diskusi beserta deskripsinya. LMS harus mengelompokkan materi-materi tersebut berdasarkan jenis materi, maupun kurikulum.
2. Registrasi dan persetujuan
Seorang calon pelajar semua dapat mendaftarkan dirinya secara *online*, baik untuk pelajaran secara *online* maupun di kelas informasi yang tersedia pada catalog harus ditampilkan pada saat calon pelajar akan mendaftarkan dirinya.
3. Menjalankan dan memonitor *E-Learning*
LMS harus mampu menampilkan materi pelajaran dengan baik. Selain itu, LMS merekam kegiatan yang dilakukan pelajar seperti, berapa lama pelajar mengakses, berapa kali, jam, tanggal dan informasi lainnya.
4. Evaluasi
LMS harus dapat melakukan evaluasi sehingga dapat mengukur seberapa jauh peserta sebelum dan setelah mengikuti pelajaran, dan berdasarkan hasil evaluasi tersebut, secara otomatis akan muncul suatu saran bagi pelajar apakah ia harus mengulang atau dapat melanjutkan ke materi selanjutnya.

2.7. Internet

Interconnected Network atau yang lebih populer dengan sebutan *internet* adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan seluruh dunia. Setiap komputer serta jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut *internet* backbone dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan Unique name yang biasa disebut dengan alamat IP 32 bit.

2.8. Manfaat *E-Learning*

Jaya Kumar C. Koran (2002), mendefinisikan *E-Learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau *internet*) untuk menyampaikan isi pembelajaran, bertemu langsung atau bimbingan. Ada pula yang dapat menafsirkan *E-Learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media *internet*.⁷ Sedangkan Dong (dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan *E-Learning* adalah sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Dan *E-Learning* didefinisikan sebagai berikut di bawah:

E-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses (Soekartawi, Haryono dan Librero, 2002).⁸

Rosenberg (2001) menekankan bahwa *E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi *internet* untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan *internet* dalam pendidikan sebagai hakekat *E-Learning*. Bahkan Onno W. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik didalam sebuah *E-Learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha – usaha pengajaran lewat teknologi elektronik *internet*. *Internet* dan *Intranet*, satelit, *tape audio/video* serta TV interaktif serta CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan Pengajaran boleh disampaikan secara „*synchronously*” (pada waktu yang sama) ataupun „*asynchronously*” (pada waktu yang berbeda). Materi pengajaran serta pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks dan grafik dan

⁷ Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1, Maret 2012

⁸ *ibid*

animasi, simulasi, serta audio serta video. Ia juga harus menyediakan kemudahan untuk „*discussion group*” dengan bantuan profesional dalam bidangnya.⁹

Perbedaan Pembelajaran Tradisional dengan *E-Learning* yaitu kelas tradisional“, dosen/guru adalah dianggap sebagai orang yang sangat serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran „*E-Learning*” fokus utamanya adalah mahasiswa. Mahasiswa mandiri pada waktu yang tertentu dan bertanggung- jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learnin* akan memaksa mahasiswa memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Mahasiswa membuat perancangan serta mencari materi dengan usaha, juga inisiatif sendiri.

Khoe Yao Tung (2000) mengatakan bahwa setelah kehadiran dosen dalam arti sebenarnya, *internet* akan lebih menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia. Cisco (2001) menjelaskan filosofis *E-Learning* sebagai berikut. Pertama, *E-Learning* adalah merupakan penyampaian informasi dan komunikasi dan pendidikan serta pelatihan secara on-line. Kedua, *E-Learning* adalah menyediakan secukupnya seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional dan kajian terhadap buku teks serta CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan yang globalisasi. Ketiga, *E-Learning* tidak akan berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi yang memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, Kapasitas yang ada mahasiswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan dalam antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan sanagt lebih baik kapasitas mahasiswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

⁹ ibid

Sementara itu Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang elearning, yaitu : sederhana, personal, serta cepat. Sistem yang sangat sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan - kemudahan pada panel yang akan disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta sangat dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *E-Learning*-nya. Syarat personal yang berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan serta interaksi yang lebih personal, peserta didik sangat diperhatikan kemajuannya, dan akan dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik akan betah berlama-lama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini akan ditunjang dengan kecepatan, respon yang sangat cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian dalam perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

2.9. Sejarah *E-Learning*

E-Learning atau pembelajaran elektronik pertama kali diperkenalkan oleh universitas illonis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem intruksi berbasis komputer (*computer-assisted instruktion*) serta komputer yang bernama PLATO. Sejak saat itu, perkembangan *E-Learning* berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Berikut perkembangan *E-Learning* dari masa ke masa :

- Tahun 1990 : Era CBT (*Computer Based Training*) dimana mulai bermunculan aplikasi *E-Learning* yang berjalan dalam PC standlone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM . Isi materi dalam bentuk tulisan maupun *multimedia*(video dan audio) dalam bentuk format mov, mpeg-1, atau avi.
- Tahun 1994 : Seiring dengan ini diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-

paket yang lebih menarik dan diproduksi secara masal.

- Tahun 1997 : LMS (*Learning Management system*). Sejalan ini dengan perkembangan teknologi *internet*, masyarakat di penjuru dunia mulai terkoneksi dengan *internet*. Kebutuhan akan informasi untuk dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi.
- Tahun 1999 : Sebagai tahun aplikasi *E-Learning* berbasis web.

Perkembangan LMS menuju aplikasi *E-Learning* berbasis web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar mengajarnya. Mulai digabungkan dengan situs– situs informasi, majalah dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan *multimedia* dan *video streaming*, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil.

Melihat perkembangan *E-Learning* dari masa ke masa yang terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *E-Learning* akan menjadi sistem pembelajaran masa depan. Alasan *efektivitas* dan *fleksibilitas* akan menjadi alasan utama.

2.10. Fungsi *E-Learning*

Ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran di dalam elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (*komplemen*), atau pengganti (substitusi)¹⁰

a. Suplemen

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan untuk memilih, apakah dia akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban ataupun keharusan lain bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Dan Sekalipun sifatnya opsional, serta peserta didik

¹⁰ Jurnal Emitor Vol. 15 No. 01 2015

yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. *Komplemen* (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima mahasiswa di dalam kelas (Lewis, 2002). Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik ini dikatakan sebagai *enrichment*, apabila kepada peserta didik yang sangat dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan semua tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Ini bisa dikatakan sebagai *program remedial*, apabila kepada peserta didik ada yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik paham dan semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. *Substitusi* (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahannya kepada para mahasiswanya agar semua tujuannya agar para mahasiswa dapat secara *fleksibel* mengelola kegiatan perkuliaannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu: (1) sepenuhnya dapat secara tatap muka (*konvensional*), (2) sebagian secara tatap muka serta sebagian lagi melalui *internet*, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui *internet*.

Alternatif model pembelajaran mana pun yang akan dipilih mahasiswa tidak menjadi masalah dalam penilaian. Karena dalam ketiga model penyajian materi perkuliahan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika ada mahasiswa yang dapat menyelesaikan program perkuliahannya dan lulus melalui cara *konvensional* atau sepenuhnya melalui *internet*, atau juga bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka institusi penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sangat sama. Keadaan yang sangat *fleksibel* ini dinilai sangat membantu mahasiswa untuk mempercepat penyelesaian perkuliahannya.

2.11. Keuntungan dan Kekurangan *E-Learning*

Petunjuk tentang manfaat penggunaan *internet*, khususnya dalam pendidikan yang terbuka dan jarak jauh (Elangoan, 1999).¹¹

Mulvihill, 1997; Utarini, 1997), antara lain yang Pertama, Tersedianya fasilitas e-moderating di mana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas *internet* secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu. Yang kedua, Dosen serta mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui *internet*, sehingga keduanya dapat saling menilai sampai dengan seberapa jauh bahan ajar dipelajari. Yang ketiga, Mahasiswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar (mata kuliah) setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. dan yang keempat, Bila mahasiswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang akan dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di *internet* secara lebih mudah. Kelima, Baik dosen maupun mahasiswa dapat melakukan diskusi melalui *internet* yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. yang keenam,

¹¹ Soekartawi, (2003) Prinsip Dasar ELearning: Teori Dan Aplikasinya Di Indonesia, Jurnal Teknodik, Edisi No.12/VII/Oktober/2003. Hal 20

Berubahnya peran mahasiswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif. yang ketujuh, *Relatif* sangat *efisien*. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

Walaupun demikian pemanfaatan *internet* untuk pembelajaran atau e- learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik (Bullen, 2001, Beam, 1997),¹² antara lain. Yang Pertama, Kurangnya interaksi antara guru serta siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar.

2.12. Kategori E-Learning

Secara umum *E-Learning* bisa dibagi kedalam 4 kategori antara lain :

1) Database

awal *E-Learning*. Proses pencarian informasi biasa dilakukan dengan cara mengetikkan kata kunci. Contoh program yang bisa dimasukkan kedalam bentuk *database* adalah *software* penerjemah dan *search engine* di *internet*.

2) Online Support

Pada setiap produk baik *software* atau *hardware* biasanya disertakan nomor telepon atau alamat *email* perusahaan pembuat produk. *Onlinesupport* bersifat lebih interaktif dari *database* karena setiap

pertanyaan seputar produk yang diajukan oleh user akan dijawab se- spesifik mungkin oleh produsen secara langsung.

3) Offline Training

Disebut sebagai *offline training* karena *E-Learning* jenis ini biasanya dlm bentuk media penyimpanan misalnya CD-ROM yang harus di *install* pada komputer. Data-data pada *E-Learning* jenis ini sudah didesain agar dapat berdiri sendiri tanpa membutuhkan koneksi *internet*. Pada beberapa kasus *software* ini

¹² ibid

dilengkapi dengan *link-link* yang bertujuan untuk meng- *update* materi pelatihan.

4) *Online Training*

Online training tentunya menyediakan *training* secara *live*, seluruh bahan latihan akan disediakan secara *realtime*. Latihan jenis ini dipandu langsung oleh instruktur karena *online training* berlangsung secara *realtime*, dan maka koneksi *internet* dan spesifikasi komputer yang digunakan peserta latihan harus sudah mendukung seluruh *feature multimedia* yang digunakan selama dalam pelatihan. *Video-conferencing* adalah salah satu contoh *online E-Learning*.

2.13. Metode Penyampain *E-Learning*

1. *Synchronous E-Learning* : pembimbing belajar dan pembelajar dalam ruang dan waktu yang sama walaupun secara tempat berbeda.
2. *Asynchronous E-Learning* : pembimbing belajar dan pembelajar dalam ruang yang sama (*virtualclass*), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. Pembimbing belajar dan pembelajar sangat dapat melakukan proses belajar mengajar dimanapun dan kapanpun. *Implementasi e- learning* adalah biasanya berupa :
 - 1) *E-Learning* harus didesain untuk dapat memberikan nilai tambah secara formal (karier, *insentif*) dan nonformal (ilmu, skill teknis) untuk pengguna (pembelajar, instruktur, admin).
 - 2) Pada saat masa sosialisasi terapkan *blended E-Learning* untuk melatih *behavior* pengguna dalam *e-life style* (tidak langsung *full E-Learning*).
 - 3) *Project E-Learning* adalah *institution initiative* dan bukan hanya IT or HRD *initiative*.
 - 4) Jadikan pengguna sebagai peran utama (dukung aktualisasi diri pengguna), tidak hanya object utama.

2.14. Pengertian Mutu

Mutu merupakan salah satu kunci dalam memenangkan persaingan dengan pasar. Ketika perusahaan telah mampu

menyediakan produk bermutu maka telah membangun salah satu fondasi untuk menciptakan kepuasan pelanggan. Dalam praktek individu juga dapat mengartikan mutu secara berbeda dengan individu lain. Individu-individu tersebut memiliki sudut pandang sendiri-sendiri dalam menilai dan mengerti apa itu mutu. Sehari-hari mutu dapat ditemukan pada barang juga pada jasa. Kata mutu memiliki banyak definisi berbeda dan bervariasi, mulai dari yang konvensional sampai yang lebih strategik. Definisi konvensional dari mutu biasanya menggambarkan karakteristik langsung dari suatu produk seperti: performansi (*performance*), keandalan (*reliability*), mudah dalam penggunaan (*ease for use*), estetika (*esthetics*), dan sebagainya.

Menurut Goetsch dan Davis (1994) yang dikutip oleh Tjiptono, kualitas/mutu dapat diartikan sebagai “*kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, sumber daya manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan*”. Berdasarkan definisi ini, mutu adalah hubungan antara produk dan pelayanan atau jasa yang diberikan kepada konsumen dapat memenuhi harapan dan kepuasan konsumen. Sunyoto (2012) menyatakan bahwa mutu merupakan suatu ukuran untuk menilai bahwa suatu barang atau jasa telah mempunyai nilai guna seperti yang dikehendaki atau dengan kata lain suatu barang atau jasa dianggap telah memiliki kualitas apabila berfungsi atau mempunyai nilai guna seperti yang diinginkan.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa “Mutu adalah suatu strategi dasar bisnis yang menghasilkan barang dan jasa yang memenuhi kebutuhan dan kepuasan konsumen internal dan eksternal, strategi ini menggunakan seluruh kemampuan sumber daya manajemen, pengetahuan, kompetensi inti, modal, teknologi, peralatan, material, sistem dan manusia perusahaan untuk menghasilkan barang dan jasa yang bernilai tambah bagi manfaat masyarakat serta memberikan keuntungan kepada para pemegang saham”

2.15. Perspektif Terhadap Mutu

Menurut Fandy Tjiptono (2005), ada 5 macam perspektif terhadap mutu yang berkembang, kelima perspektif inilah yang

biasa menjelaskan mengapa mutu bisa diartikan secara beraneka ragam oleh orang-orang yang berbeda dalam situasi berlainan.

Adapun kelima macam perspektif mutu menurut Fandy Tjiptono (2000) adalah sebagai berikut:

1. *Transcendental Approach*

Dalam perspektif ini, mutu dipandang sebagai *innate excellence*, yaitu sesuatu yang secara intuitif dapat dipahami, namun nyaris tidak mungkin dikomunikasikan. Sudut pandang ini biasanya diterapkan dalam dunia seni musik, seni tari, seni rupa dan sebagainya. Perspektif ini menegaskan bahwa orang hanya bisa belajar mengenai mutu melalui pengalaman yang didapatkan dan *eksposure* berulang kali (*repeated exposure*).

2. *Product-based Approach*

Pendekatan ini menganggap mutu merupakan karakteristik atau atribut yang dapat dikuantitatifkan dan dapat diukur perbedaan, dalam mutu mencerminkan perbedaan dalam jumlah beberapa unsur atau atribut yang mencerminkan perbedaan dalam jumlah beberapa unsur atau atribut yang dimiliki produk. Karena pandangan ini sangat objektif, maka tidak dapat menjelaskan perbedaan dalam selera, kebutuhan, dan preferensi individual.

3. *User-based Approach*

Pendekatan ini didasarkan pada pemikiran bahwa mutu tergantung pada orang yang memandangnya, sehingga produk yang paling memuaskan prefensi seseorang (misalnya *perceive quality*) merupakan produk yang bermutu tinggi. Perspektif yang subjektif dan *demand oriented* ini juga menyatakan bahwa pelanggan yang berbeda memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda pula, sehingga mutu bagi seseorang adalah sama dengan kepuasan maksimum yang dirasakan.

4. *Manufacturing-based Approach*

Perspektif ini bersifat *supply-based* dan lebih berfokus pada praktik-praktik prekayasa dan pemanufakturan, serta mendefinisikan mutu sebagai kesesuaian atau kecocokan dengan persyaratan (*conformance to requirements*). Dalam konteks bisnis jasa, mutu berdasarkan perspektif ini cenderung bersifat *operation-driven*.

5. *Value-based Approach*.

Pendekatan ini merancang mutu dari segi nilai dan harga. Dengan mempertimbangkan *trade-off* antar harga dan kinerja, mutu didefinisikan sebagai *Affordable Excellence*, yakni tingkat kinerja ‘terbaik’ atau sepadan dengan harga yang dibayarkan. Mutu dalam perspektif ini bersifat relatif, sehingga produk yang memiliki mutu yang paling tinggi belum tentu produk yang bernilai. Akan tetapi yang paling bernilai adalah barang yang tepat dibeli (*best buy*).¹³

2.16. Kontrol Mutu, Jaminan Mutu dan Mutu Terpadu

Ada perbedaan-perbedaan yang mendasar antara kontrol mutu (*quality control*), jaminan mutu (*quality assurance*) dan mutu terpadu (*total quality*).

1. Kontrol mutu

Kontrol mutu secara historis merupakan konsep mutu yang paling tua. Ia melibatkan deteksi dan eliminasi komponen-komponen atau produk gagal yang tidak sesuai dengan standar. Ini merupakan sebuah proses pasca-produksi yang melacak dan menolak item-item yang cacat. Kontrol mutu biasanya dilakukan oleh pekerja-pekerja yang dikenal sebagai pemeriksa mutu. Inspeksi dan pemeriksaan adalah metode- metode umum dari kontrol mutu, dan sudah digunakan secara luas dalam pendidikan untuk memeriksa apakah standar-standar dalam pendidikan telah dipenuhi atau belum. Kontrol mutu merupakan proses pasca produksi yang melacak dan menolak item-item yang cacat, digunakan secara luas dalam pendidikan untuk memeriksa apakah standard-standard telah dipenuhi atau belum.

2. Jaminan Mutu

Jaminan mutu berbeda dari kontrol mutu, baik sebelum maupun ketika proses tersebut berlangsung. Penekanan gagasan ini bertujuan untuk mencegah terjadi kesalahan sejak awal proses produksi. Jaminan mutu didesain sedemikian rupa untuk menjamin bahwa proses produksi menghasilkan produk yang benar-benar memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Jaminan mutu adalah sebuah cara memproduksi

¹³ <https://www.e-jurnal.com/2014/02/perspektif-terhadap-kualitas.html>

produk yang bebas dari cacat dan kesalahan. Tujuannya, dalam istilah Philip B. Crosby, adalah menciptakan produk tanpa cacat (*zero defects*). Jaminan mutu adalah pemenuhan spesifikasi produk secara konsisten atau menghasilkan produk yang “selalu baik sejak awal (*right first time every time*)”. Jaminan mutu lebih menekankan tanggung jawab tenaga kerja dibandingkan inspeksi kontrol mutu, meskipun sebenarnya inspeksi tersebut juga memiliki peranan dalam jaminan mutu.

2.17. Dimensi dan Pengukuran Waktu

1. Dimensi Mutu

Ada delapan dimensi mutu yang dikembangkan Garvin dan dapat digunakan sebagai kerangka perencanaan strategis dan analisis, terutama untuk produk manufaktur. Dimensi-dimensi tersebut adalah:

- a) Kinerja (*performance*) karakteristik operasi pokok dari produk inti. Performa (*performance*), yaitu dimensi mutu tentang fungsi utama dari produk/jasa yang dimilikinya. Sebagai contoh, mobil gampang distarter, dapat jalan dengan normal, dapat di rem dengan baik. Dengan kata lain, semua komponen dasar mobil dapat berfungsi dengan baik sehingga mobil berjalan dan berhenti sesuai dengan yang diinginkan pengemudinya. Di bidang pendidikan, misalnya lulusan berkerja di perusahaan dengan tanggung jawab dan disiplin yang tinggi, gaji yang memadai, dan kenaikan karir yang lancar.
- b) Ciri-ciri atau keistimewaan tambahan (*features*), yaitu karakteristik sekunder atau pelengkap. Tambahan fitur (*features*), yaitu dimensi mutu tentang tambahan fungsi-fungsi dasar sehingga produk/jasa tersebut menjadi lebih nyaman, praktis, dan ekonomis. Contoh dari dimensi ini adalah AC, *power steering*, *power window*, *remote control* dalam mobil.
- c) Keandalan (*reliability*), yaitu kemungkinan kecil akan mengalami kerusakan atau gagal dipakai. Keandalan (*reliability*), yaitu dimensi mutu tentang tetap berfungsinya produk/jasa walau dalam keadaan sulit,

misalnya mobil tetap jalan dengan baik, tidak mogok walau di jalan berliku, nanjak, berbatu-batu. Andal dapat juga berarti dapat dipercaya.

- d) Kesesuaian dengan spesifikasi (*conformance to specifications*), yaitu sejauh mana karakteristik desain dan operasi memenuhi standar-standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Misalnya, printer merek X dapat digunakan untuk berbagai jenis komputer.
- e) Daya tahan (*durability*), berkaitan dengan berapa lama produk tersebut dapat terus digunakan. Daya tahan (*durability*), yaitu mutu yang berhubungan dengan lamanya masa bertahan suatu produk/jasa. Misalnya bola lampu dapat menyala selama satu bulan terus menerus. Dalam bidang pendidikan, dimensi mutu daya tahan ini dapat jadi berupa kegigihan, daya juang lulusan untuk sukses dalam bekerja atau kuliah.
- f) Kemampuan pelayanan (*Service ability*), meliputi kecepatan, kompetensi, kenyamanan, mudah direparasi; penanganan keluhan yang memuaskan. Misalnya teknisi mendatangi ke lokasi dimana mobil mengalami mesin mogok untuk, gratis servis selama satu tahun. Di satuan pendidikan dimensi ini dapat berupa kelengkapan dan pelayanan perpustakaan yang baik dalam proses belajar mengajar.
- g) Estetika (*aesthetics*), yaitu daya tarik produk terhadap panca indera. Estetika merupakan dimensi mutu produk/jasa dalam hal keindahan, keanggunan, seni. Di satuan pendidikan yang bermutu dalam dimensi ini dapat berupa komplek pendidikan yang bersih, indah, dan berkesenian.
- h) Mutu yang dipersepsikan (*perceived quality*), yaitu citra dan reputasi produk serta tanggung jawab perusahaan terhadapnya. Perbedaan persepsi terhadap mutu antara pihak pelanggan/klien dan institusi produsen/penyedia jasa bahkan di internal institusi dijelaskan lebih rinci di Sub-Bab Pengertian dan Klasifikasi nomer 1 di atas. Dimensi mutu ini di bidang pendidikan dapat terjadi,

misalnya masyarakat berharap lulusan SMK tertentu dapat cepat memperoleh pekerjaan dengan gaji dan karir yang baik dan kenyataannya para lulusan justru tidak hanya memperoleh pekerjaan dengan baik tetapi sebagaian dari mereka juga dapat menenruskan pendidikan ke jenjang lebih tinggi dengan prestasi akademik yang memuaskan.

2. Pengukuran Mutu

Pengukuran mutu dapat dilakukan melalui perhitungan pasar mengenai persepsi konsumen terhadap mutu produk dan perhitungan biaya mutu.

a. Mengukur mutu melalui penelitian pasar

1) Menemui konsumen secara langsung

Konsumen ditemui secara langsung untuk diminta pendapatnya tentang mutu produk kita. Secara teknis dapat dilakukan dengan menemui satu persatu atau dikumpulkan dalam suatu pertemuan.

2) Survei

Beberapa konsumen yang jumlahnya ditentukan dengan menggunakan kaidah statistik dimintai pendapat melalui beberapa pertanyaan tertulis tentang mutu produk. Pertanyaan tertulis bisa diberikan langsung bisa juga melalui email.

3) Sistem pengaduan konsumen

Sistem ini telah dilakukan dengan cara menyediakan kotak kritik dan saran atau dengan menyediakan lamat atau nomor telepon tertentu yang dikhususkan untuk mengakomodasi keluhan pelanggan.

b. Pengukuran Mutu Melalui Perhitungan Biaya

1) Mengukur biaya mutu berdasarkan biaya kerusakan perjam tenaga kerja langsung

2) Mengukur biaya mutu berdasarkan biaya produksi termasuk biaya tenaga kerja langsung, biaya bahan baku dan biaya overhead pabrik

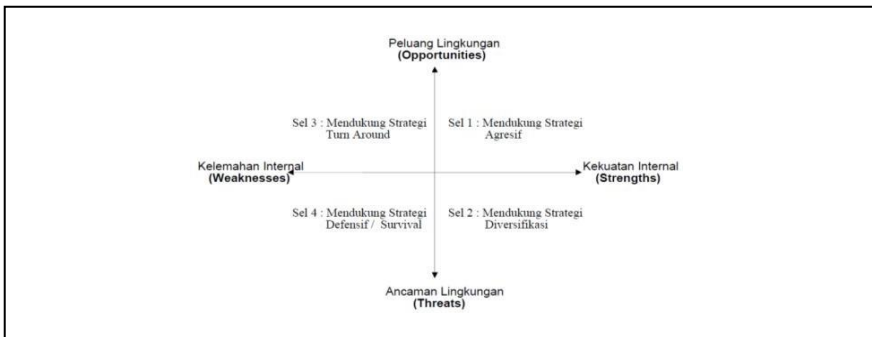
3) Mengukur biaya mutu berdasarkan penjualan bersih

- 4) Mengukur biaya mutu berdasarkan satuan unit seperti kilogram, meter, dan lain-lain.¹⁴

2.18. Metode Analisis

Untuk menyatakan peran dan fungsi teknologi informasi pada pendidikan (*E-Learning*) maka perlu dianalisis dengan metode SWOT (*strength, weakness, opportunity, and threat*). Adapun tahap analisis SWOT menurut Rangkuti ini (1977) adalah :

- Identifikasi faktor-faktor eksternal dan internal.
- Memberi nilai peubah dengan pembobotan serta rating dari 1 sampai dengan 5. Bobot dikalikan rating dari setiap faktor untuk mendapatkan skor untuk faktor-faktor tersebut.
- Sesuai dengan pola empat sel kuadran metode SWOT berikut ini akan dijelaskan posisi institusi pendidikan dalam perpaduan antara kondisi internal dan eksternal untuk menyatakan peran dan fungsi teknologi informasi.



Gambar 2.1 Diagram Analisis SWOT

Sel satu adalah situasi yang paling menguntungkan di dalam institusi pendidikan menghadapi beberapa lingkungan dan mempunyai kekuatan yang mendorong dalam pemanfaatan peluang yang ada.

Sel yang kedua adalah situasi dimana institusi pendidikan dengan kekuatan internal menghadapi suatu lingkungan yang

¹⁴ Hendra, Purwanto, “*Kualitas: Pengertian, Pendekatan dan Cara Pengukuran*”, Edisi Revisi 16 Juni 2016, Referensi On Line Manajemen Kualitas

<https://sites.google.com/site/kelolakualitas/Manajemen-Kualitas>

tidak menguntungkan.

Sel yang ketiga adalah institusi pendidikan menghadapi lingkungan yang sangat menguntungkan tetapi tidak memiliki kemampuan untuk menangkap peluang .

Sel empat adalah situasi perusahaan yang paling tidak menguntungkan. Institusi pendidikan yang menghadapi ancaman lingkungan yang utama dari suatu posisi yang relatif lemah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut Strauss dan Corbin dalam Cresswell, J. (1998:24), yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan- penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistic atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).¹⁵

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang menyelenggarakan proses belajar menggunakan *E-Learning* Tahun ajaran Gasal 2019/2020.

3.3 Deskripsi Organisasi

3.3.1 Profil Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SU

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN SU Medan diresmikan pada tahun 2013 oleh Menteri Agama RI Bapak H. Suryadharma Ali. Kendati baru diresmikan pada tahun 2013, kiprah FEBI telah dimulai sejak tahun 2000 dengan didirikannya Program Diploma III Manajemen Perbankan dan Keuangan Syariah dan Jurusan Ekonomi Islam di Fakultas Syariah IAIN SU Medan.

¹⁵ Jurnal EQUILIBRIUM, Vol. 5, No.9, [anuari - [uni 2009: 1- 8

Menyahuti minat masyarakat yang ditunjukkan dengan meningkatnya pendaftar di Jurusan Ekonommi Islam, maka IAIN mengajukan peningkatann status dari jurusan menjadi fakultas tersendiri di lingkungan IAIN SU Medan. Maka lahirlah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) yang diresmikan pada tahun 2013 oleh Menteri Agama.

Kehadiran FEBI diharapkan dapat menyahuti kebutuhan SDM bidang ekonomi syariah yang terus meningkat setiap tahunnya. Menurut laporan tahunan Islamic Development Bank (IDB), diperkirakan industri perbankan syariah tumbuh lebih dari 15 persen per tahun dengan jumlah institusi keuangan syariah lebih dari 300 tersebar di lebih 75 negara dengan perkiraan total aset 500 miliar dolar atau sekitar Rp 4.600 triliun. Pada akhir tahun 2007, total asset tercatat 660 milyar dolar dan di akhir tahun 2012 lebih dari 1600 USD.

Kesenjangan yang terjadi antara industri keuangan syari'ah yang terus berkembang dengan ketersediaan SDM syari'ah yang dirasa masih sangat kurang, maka pendidikan adalah cara yang paling masuk akal untuk mengatasinya. Demikian juga dari sisi konstruksi keilmuan ekonomi Islam yang masih harus diperkokoh.

FEBI sangat serius menyiapkan tenaga-tenaga peraktis yang bisa bekerja di industri keuangan syari'ah dan menyiapkan ahli yang diharapkan dapat membangun dan mengembangkan sisi keilmuan ekonomi syari'ah. Dari tangan merekalah nantinya akan lahir praktisi-praktisi ekonomi syari'ah yang unggul.

Dari tahun ke tahun peminat ekonomi Islam di IAIN SU memang menunjukkan peningkatan. Untuk tahun ajaran 2014/2015 FEBI akan membuka sebanyak 10 kelas yang diperkirakan akan terpenuhi seluruhnya mengingat peminat selama ini memang cukup banyak.

Sejarah lahirnya UIN Sumatera Utara merupakan perjalanan panjang dari lahir dan dinamika lembaga pendidikan tinggi yang sebelumnya masih berstatus 'institut' yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sumatera Utara. Keinginan mengalih status IAIN SU menjadi sebuah universitas tentu didasari oleh semangat yang menggebu untuk meningkatkan

kualitas pendidikan dengan wider mandate di berbagai bidang di Sumatera Utara secara khusus, Indonesia dan Asia Tenggara secara umum

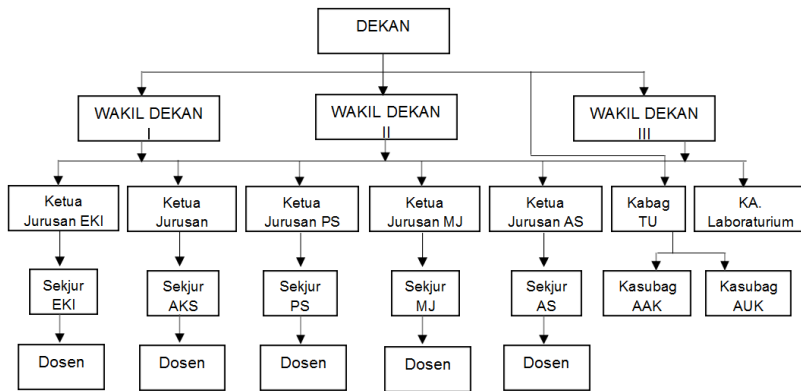
Dengan upaya-upaya yang telah dilakukan dan atas berkat doa semua civitas akademika, alih status IAIN SU menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara telah disetujui dengan Perpres No. 131/2014 tanggal 16 Oktober 2014 oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY). Perubahan IAIN SU ke UIN SU menjadikan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam mampu membuat eksplorasi dengan terbitnya izin penambahan prodi prodi baru, akuntansi syariah, perbankan syariah, dan asuransi syariah.

Sedangkan Program Studi Manajemen merupakan salah satu program studi baru yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI). Program Studi ini lahir pada 19 Maret 2018. Berbeda dengan program studi lain di FEBI UIN SU yang berada di bawah Kemenag, prodi manajemen adalah satu-satunya prodi di FEBI yang berada di bawah naungan Kemenristekdikti.

3.3.2 Struktur Organisasi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SU

Dekan Fakultas dan Bisnis Islam UIN SU Medan saat ini dijabat oleh Dr. Andri Soemitra, MA. Dalam pelaksanaan tugas-tugasnya, beliau dibantu oleh beberapa Wakil Dekan yaitu Wakil Dekan I (Bidang Akademik dan Kelembagaan), Wakil Dekan II (Bidang Administrasi dan Keuangan) dan Wakil Dekan III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama). FEBI mempunyai slogan “melayani untuk mencerdaskan bangsa”

yang berdedikasi tinggi dan profesional untuk memenuhi stake holder secara maksimal dan menjalankan prinsip-prinsip Islam yang kuat. Adapun pimpinan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam saat ini adalah seperti gambar berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.3.3 Visi, Misi dan Tujuan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SU

Visi FEBI UIN SU:

Masyarakat pembelajar yang unggul dalam pendidikan dan pengajaran, penelitian, pengabdian masyarakat di bidang ekonomi dan bisnis islam di Asia Tenggara Tahun 2039.

Misi FEBI UIN SU:

1. Membangun sistem dan atmosfer akademik untuk menghasilkan lulusan yang islami, berkompetensi dan berkarakter wirausaha.
2. Mengintegrasikan ilmu ekonomi dan bisnis berbasis islam kedalam Tridharma Perguruan Tinggi.
3. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi dibidang ekonomi dan bisnis islam melalui pendidikan , penelitian dan pengabdian masyarakat.
4. Membangun tata kelola fakultas yang berorientasi pada layanan yang memuaskan.
5. Melakukan kerjasama yang produktif dan konstruktif dengan berbagai lembaga yang mendukung pencapaian visi fakultas.

Tujuan FEBI UIN SU:

1. Menghasilkan lulusan yang profesional dalam ilmu ekonomi islam, bermoral, berbudi pekerti, dan mempunyai integritas yang tinggi dalam pengembangan ilmu ekonomi islam.
2. Menghasilkan lulusan dibidang ekonomi islam yang mampu melaksanakan penelitian dan menganalisis berbagai persoalan di masyarakat.
3. Menghasilkan lulusan dalam bidang ekonomi islam yang terutama dibidang perencanaan , baik dalam lembaga bisnis maupun non bisnis.
4. Menghasilkan lulusan yang cakap dalam mengimplementasikan ilmunya dan senantiasa berusaha mengabdikan diri untuk masyarakat.

3.3.4 Visi, Misi dan Tujuan Jurusan Manajemen Islam UIN SU

Visi Prodi Manajemen:

Masyarakat pembelajar yang unggul dalam profesional bisnis mengintegrasikan penerapan manajemen, teknologi dan keislaman untuk kesejahteraan manusia di Indonesia pada tahun 2030.

Misi Prodi Manajemen:

1. Melaksanakan dan mengembangkan Pendidikan dan pengajaran ilmu manajemen berdasarkan nilai-nilai keislaman secara komprehensif dengan pendekatan Integratif – transdisipliner.
2. Melaksanakan pembinaan sumber daya insani (dosen dan tenaga kependidikan) dengan mengacu kompetensi dengan tujuan mendukung implementasi nilai-nilai Islam dan penerapan manajemen.
3. Menanamkan kesadaran profesioanal akan pendekatan – pendekatan baru dalam membangun ilmu manajemen di berbagai institusi dan Lembaga keuangan perbankan dan lainnya.
4. Meningkatkan dan mengembangkan penelitian dan

- pengabdian di bidang manajemen.
5. Menjalin kerjasama secara produktif dengan berbagai Lembaga pemerintahan, swasta dan industri keuangan, baik regional, nasional hingga internasional.

Tujuan Prodi Manajemen:

1. Menghasilkan sarjana ekonomi di bidang manajemen yang menguasai ilmu manajemen berdasarkan nilai-nilai Islam serta cakap mengaplikasikannya di tengah-tengah masyarakat, baik di Lembaga pemerintah maupun Lembaga keuangan dan swasta lainnya secara amanah, professional, kreatif dan inovatif.
2. Menghasilkan sarjana ekonomi di bidang manajemen yang mampu melaksanakan penelitian dan menganalisis berbagai persoalan di tengah-tengah masyarakat.
3. Menghasilkan sarjana ekonomi di bidang manajemen yang senantiasa mengabdikan dirinya untuk masyarakat, pelaku ekonomi dan manajer yang bermoral, berbudi pekerti dan mempunyai integritas yang tinggi terhadap pengembangan ekonomi.
4. Terbangunnya jaringan yang kokoh dan fungsional dengan para alumni.

3.3.5 Nilai-Nilai Organisasi

Di dalam UU No 12 Tahun 2012 dalam pasal 3 dinyatakan bahwa pendidikan tinggi berasaskan :

- a) Kebenaran ilmiah
- b) Penalaran
- c) Kejujuran
- d) Keadilan
- e) Manfaat
- f) Kebajikan
- g) Tanggungjawab
- h) Kebhinekaan dan Keterjangkauan

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Tahun ajaran Ganjil dan Genap 2019/2020 Semester IV yang terdiri dari 103 Orang. Teknik pengambilan sampel sebanyak 99 Responden yang diperoleh dari teknik Simple Random Sampling dalam yaitu berdasarkan teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan peneliti adalah data Primer, yaitu laporan kegiatan akademi dalam proses belajar dan mengajar di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UINSU yang dikumpulkan selama 1 Tahun ajaran Ganjil dan Genap 2019/2020.

3.6 Deskripsi Isu/Situasi Problematis

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan isu sebagai sebuah masalah yang dikedepankan (untuk ditanggapi dan sebagainya). Menurut Hainsworth & Meng, isu adalah sebagai suatu konsekuensi atas beberapa tindakan yang dilakukan oleh satu atau beberapa pihak yang dapat menghasilkan negosiasi dan penyesuaian sektor swasta, kasus pengadilan sipil atau kriminal atau dapat menjadi masalah kebijakan publik melalui tindakan legislatif atau perundangan.

Menurut Barry Jones & Chase, isu adalah sebuah masalah yang belum terpecahkan yang siap diambil keputusannya. Isu merepresentasikan suatu kesenjangan antara praktik korporat dengan harapan-harapan para *stakeholder*. Berdasarkan definisi yang telah disebutkan di atas, isu adalah suatu hal yang terjadi baik di dalam maupun di luar organisasi yang apabila tidak ditangani secara baik akan memberikan efek negatif terhadap organisasi dan berlanjut pada tahap krisis

Tridharma Perguruan Tinggi yaitu Pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat merupakan tugas dan fungsi pokok seorang dosen. Kegiatan tersebut selalu dilakukan oleh seluruh dosen dengan profesional, akan tetapi ada beberapa isu yang

dianggap harus diselesaikan agar kinerja dosen dalam menjalankan tupoksinya berjalan dengan baik.

Beberapa isu tersebut antara lain belum optimalnya kualitas pembelajaran *E-Learning* mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) melalui e-modul dan digitalisasi pada mahasiswa jurusan manajemen FEBI UIN SU. Dimana semestinya materi mata kuliah disesuaikan dengan berkembangnya konsep manajemen sumber daya manusia di era industry 4.0 yang telah banyak menggunakan system digitalisasi dalam pelaksanaannya. Selain itu, kegiatan pembelajaran selama ini yang hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab dirasa kurang menarik. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi mahasiswa dalam menguasai mata kuliah bersangkutan.

Sehingga perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti e-book, jurnal, dan video. Kemudian pemanfaatan media *E-Learning* sangat bagus sebagai alat pembelajaran online di era industry 4.0. Selanjutnya juga dapat menerapkan *simple game* untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar mahasiswa serta menciptakan suasana kembali *fresh*. Membuat kelompok belajar guna menganalisis suatu kasus yang sedang hangat terjadi untuk mengasah kemampuan analisa dan meningkatkan rasa kekompakan serta kerja sama mahasiswa. Kemudian membuat artikel dan karya ilmiah online sebagai wadah pengembangan bakat menulis mahasiswa.

Selain isu yang telah disebutkan di atas, ada isu-isu lain yang teridentifikasi oleh penulis. Berikut selengkapnya isu-isu yang diidentifikasi oleh penulis:

1. Belum optimalnya kualitas pembelajaran *E-Learning* Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia melalui e-modul dan digitalisasi pada mahasiswa Jurusan Manajemen FEBI UIN SU
2. Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh pada dosen pengampu Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia
3. Rendahnya kemampuan mahasiswa Manajemen FEBI UIN SU dalam penggunaan IT dalam pembelajaran
4. Rendahnya wawasan mahasiswa terhadap digitalisasi manajemen

sumber daya manusia yang berkembang saat ini

5. Belum maksimalnya pemanfaatan *E-Learning* mahasiswa Manajemen FEBI UIN SU untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

3.7 Analisis Isu

Kelima isu yang disebutkan di atas perlu dianalisis kembali untuk dapat ditetapkan *core issue* yang akan diangkat. Untuk menetapkan tiga isu teratas, kelima isu tersebut perlu dianalisis kriterianya dengan alat analisis AKPK (Aktual, Kekhalayakan, Problematik, Kelayakan). Berikut adalah tabel analisis kriteria isu dengan alat analisis AKPK.

Kriteria isu:

1. Aktual: benar-benar terjadi dan sedang hangat dibicarakan dalam masyarakat
2. Kekhalayakan: isu yang menyangkut hajat hidup orang banyak
3. Problematik: isu yang memiliki dimensi masalah yang kompleks, sehingga perlu dicarikan segera solusinya
4. Kelayakan: isu yang masuk akal dan realistis serta relevan untuk dimunculkan inisiatif pemecahan masalahnya.

Tabel 3. 1 Analisis Kriteria Isu Dengan Alat Analisis AKPK

No.	ISU	A (1-5)	K (1-5)	P (1-5)	K (1-5)	Jumlah	Peringkat
1.	Belum optimalnya kualitas pembelajaran <i>e-learning</i> Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia melalui <i>e-modul</i> dan	4	4	5	5	18	1

	digitalisasi pada mahasiswa Jurusan Manajemen FEBI UIN SU						
2.	Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia	4	4	4	4	16	2
3.	Rendahnya kemampuan mahasiswa Manajemen FEBI UIN SU dalam penggunaan IT dalam pembelajaran	3	3	4	4	14	3
4.	Rendahnya wawasan mahasiswa terhadap digitalisasi manajemen sumber daya manusia yang berkembang saat ini	3	3	2	3	11	4

5.	Belum maksimalnya pemanfaatan <i>E-Learning</i> dalam meningkatkan mutu pembelajaran kepada mahasiswa Manajemen FEBI UIN SU	3	1	2	1	7	5
----	---	---	---	---	---	---	---

Keterangan:

Angka 5: sangat kuat pengaruhnya; Angka 4: kuat pengaruhnya; Angka 3: sedang pengaruhnya; Angka 2: kurang pengaruhnya;

Angka 1: Sangat kurang pengaruhnya.

Dari Analisis Kriteria Isu dengan alat analisis AKPK tersebut di atas, tiga isu dengan nilai tertinggi, yaitu:

1. Belum optimalnya kualitas pembelajaran *E-Learning* Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia melalui e-modul dan digitalisasi pada mahasiswa Jurusan Manajemen FEBI UIN SU
2. Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh pada dosen pengampu Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia
3. Rendahnya kemampuan mahasiswa Manajemen FEBI UIN SU dalam penggunaan IT dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil dari identifikasi beberapa isu tersebut, untuk menentukan masalah pokok yang harus diprioritaskan dari ketiga masalah pokok tersebut terlebih dahulu dilakukan analisa. Teknik analisa yang dipakai untuk menetapkan masalah pokok prioritas yang harus diselesaikan digunakan teknik analisis USG (*Urgency, Seriously and Growth*).

Urgency artinya seberapa mendesak suatu isu harus dibahas, dianalisis, dan ditindaklanjuti. *Seriousness* merujuk pada seberapa serius suatu isu harus dibahas dikaitkan dengan akibat yang ditimbulkan. Sedangkan *Growth* menekankan pada seberapa besar kemungkinan memburuknya isu tersebut jika tidak

ditangani segera.

Rentang penilaian yang digunakan pada matriks USG adalah dengan memberikan skor 1-5, semakin tinggi skor menunjukkan bahwa isu tersebut sangat urgen dan sangat serius untuk segera ditangani. Analisis kualitas isu dengan menggunakan alat analisis USG digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 2 Analisis Kualitas Isu Dengan Menggunakan Alat Analisis USG

No	Penilaian Masalah	Kriteria			Jumlah	Peringkat
		U	S	G		
		(1-5)	(1-5)	(1-5)		
1.	Belum optimalnya kualitas pembelajaran <i>E-Learning</i> Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia melalui e-modul dan digitalisasi pada mahasiswa Jurusan Manajemen FEBI UIN SU	5	5	5	15	1
2.	Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh pada dosen pengampu Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia	4	4	4	12	2
3.	Rendahnya kemampuan mahasiswa Manajemen FEBI UIN SU dalam penggunaan IT dalam pembelajaran	3	4	3	10	3

Keterangan:

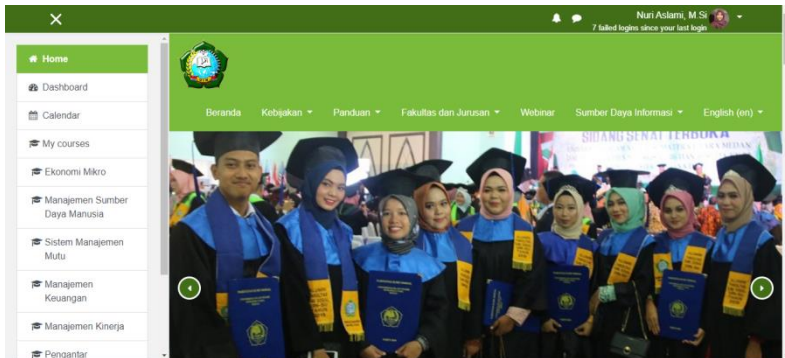
Angka 5: sangat gawat/mendesak/cepat; Angka 4: gawat/mendesak/cepat; Angka 3: cukup gawat/mendesak/cepat; Angka 2: kurang gawat/mendesak/cepat; Angka 1: tidak gawat/mendesak/cepat.

Berdasarkan tabel tersebut, ditemukan isu/masalah pokok yang menjadi prioritas, dalam meningkatkan mutu pembelajaran dalam proses belajar dalam menggunakan *E-Learning*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil yang Peneliti dapatkan setelah melakukan kunjungan dan pengamatan, Peneliti melihat bahwa di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning* dengan alamat portal <https://elearning.uinsu.ac.id/?>, dan berikut ini adalah tampilan dari *E-Learning* Universitas Islam Negeri Sumatera Utara



Sumber <https://elearning.uinsu.ac.id/?>.

Gambar 4. 1 Tampilan *E-Learning* UIN SU

Implementasi *E-Learning* dalam hal ini penggunaan perangkat lunak *Learning Management System* (LMS), kadang ada yang menyebutkan sebagai *Course Management System* (CMS) atau pun *Virtual Learning Environment* (VLW), memungkinkan pelajar membangun kegiatan pembelajaran selain kegiatan tatap muka (perkuliahan), yang dapat diintegrasikan dengan kegiatan tatap muka itu sendiri (buka menggantikan aktivitas tatap muka). Hal tersebut dapat mengubah paradigma pembelajaran yang saat ini berpusat pada pengajar menjadi pembelajaran yang saat ini berpusat pada pengajar menjadi pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa (*student-centered-learning*) memungkinkan

mahasiswa lebih mudah mengakses segala sumber pembelajaran yang tersedia dan dapat diakses dengan pemanfaatan TIK.

Pembelajaran dengan paradigma *teacher-centered*, saat ini hanya ditantang oleh teori – teori pengajaran yang tepat untuk lingkungan sosio – kultural abad-21, ia juga ditantang oleh melimpahnya bahan – bahan pembelajaran yang tersedia secara bebas (ingat *paradigma google vs guru*). *E-Learning* merupakan suatu pendekatan yang memahami *problema* dan *benefit* tantangan tersebut dan berupaya untuk mengkombinasikan manfaat terbaik dari metode pengajaran “lama” dan “baru” tersebut. Sehingga kualitas pembelajaran yang terbangun adalah kualitas optimal yang lebih baik dari sekedar kualitas tatap muka atau sekedar aktivitas pembelajaran *online*. Hal tersebut dilakukan dengan membawa pembelajaran kepada mahasiswa, memberi mereka akses terhadap informasi mata kuliah, bahan pembelajaran, tugas dan penilaian, selain juga mendorong mereka untuk bekerja secara individual dan bersama – sama. Dengan cara tersebut *student-centred*, *group-based*, *collaborative* dan pembelajaran berbasis proyek dapat dikembangkan, dimana pengampu dapat berfungsi baik sebagai dosen dan sebagai *fasilitator*, bahkan sebagai *konselor*.

Fungsi penting dari *E-Learning* adalah bahwa ia tidak berupaya untuk menggantikan dosen, namun berupaya untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Dari pada menghilangkan seluruh *paradigma teacher-centred*, *e-learning* tetap membuka ruang bagi perkuliahan *esensial* (tatap-muka) dalam bentuknya yang tradisional. Sehingga pembelajaran yang berlangsung akan merupakan perpaduan antara kegiatan tatap – mukadan kegiatan *online*, yang dalam UU Sisdiknas 2003 disebut sebagai *dual mode*. *Model dual* – *mode* banyak disebut sebagai *blended learning*, *multi channel learning* atau *multi access learning*, dsb.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Studi Kelayakan

Studi kelayakan adalah proses mempelajari dan menganalisa masalah yang telah ditemukan sesuai dengan tujuan akhir yang ingin dicapai. Dalam penulisan laporan praktek kerja lapangan ini langkah – langkah yang akan dilakukan studi kelayakan mengenai pemanfaatan *E-Learning* Universitas Islam Negeri Sumatera Utara adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari bagaimana penggunaan *E-Learning* dalam proses belajar dan mengajar di lingkungan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Memahami sejauh mana pemanfaatan *E-Learning* di lingkungan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Mempelajari manfaat dari *E-Learning* bagi mahasiswa dan dosen di lingkungan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh studi kelayakan terhadap pemanfaatan *E-Learning* di lingkungan Universitas yang terlihat dari :

4.2.1.1 Kelayakan Teknis *E-Learning*

Secara kelayakan teknis bahwa *E-Learning* sudah memenuhi standar yang ditetapkan untuk mempermudah mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar. Itu semua terbukti dari pemanfaatan *E-Learning* yang sudah dimanfaatkan secara efisien oleh mahasiswa dan dosen dalam proses belajar dan mengajar yang mana mahasiswa dapat mengakses bahan – bahan yang diperlukan melalui *E-Learning*. Selain itu juga dengan pengaturan jadwal yang sudah disesuaikan oleh pihak pengajaran maka dalam pemanfaatan *E-Learning* sebagai media dalam pembelajaran secara *online* dapat seimbang dengan proses belajar secara tatap muka.

Dari segi *interface E-Learning* Universitas Islam Negeri Sumatera Utara itu sendiri, sudah tergolong mudah untuk dimengerti oleh pengguna baru media tersebut. Hal ini terbukti dari *interfacenya* yang tidak begitu banyak macam *link*, yang akan

membingungkan untuk pengguna baru. Oleh Karena itu, kemungkinan terjadinya *human error* akan sangat kecil kemungkinannya karena *friendly-* nya *e-elearning* tersebut. Segi keamanan penggunaan *e-elarning* Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sudah cukup aman karena untuk masuk (*login*) dan mengakses kedalam *E-Learning*, semua ini dilihat dari segi mendaftarkan diri dengan mengirimkan nama dan idno (nim) ke administrator pendaftaran ini akan dikonfirmasi dengan dosen yang memiliki resources mata kuliah yang ingin dimasuki. Akan tetapi celah kejahatan yang muncul untuk terjadinya hal yang tidak diinginkan ada karena *User ID* yang digunakan dari NIM dapat dimanfaatkan oleh *cracker* dalam melakukan proses *hacking* pada *e-elearning* dengan mengkombinasikan *User ID* dan *password User* itu sendiri.

4.2.1.2 Kelayakan Operasional *E-Learning*

Dari segi kelayakan *operasional e-elearning* sudah memenuhi standar yang sudah ditetapkan yaitu dalam penggunaannya sudah memenuhi kebutuhan dari mahasiswa maupun dosen. Misalnya mahasiswa dapat dengan mudah mengakses *e-elearning* kapan pun dan dimana pun mereka berada. Hal ini memungkinkan mereka untuk tetap *update* informasi sekali pun mereka sedang diluar daerah sekalipun. Sedangkan untuk dosen yang mengajar dengan adanya *e-elearning* ini membantu dalam penyampaian bahan perkuliahan yang mungkin terputus pada pertemuan tatap muka. Selanjutnya, dosen juga dapat memanfaatkan *E-Learning* tersebut untuk menjadikan sebagai media untuk memberikan tugas – tugas mandiri yang dapat membuat mahasiswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar tersebut.

4.2.2 Antarmuka

Dalam bagian ini akan dijelaskan beberapa hal yang berhubungan dengan bagaimana cara menggunakan *e-elearning* pada Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

4.2.2.1 Tampilan *E-Learning*

1. Model pembelajaran

Salah satu bentuk pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran adalah pada aktivitas di ruang kuliah, yakni untuk membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan (tatap – muka). TIK digunakan agar presentasi topik – topik pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efisien dan efektif. Seluruh bahan *presentasi* (bahan pembelajaran) ditempatkan secara terpusat pada *web server* dan kemudian diakses melalui situs atau *portal* akademik dengan alamat <http://kulon.undip.ac.id/>.

Beberapa manfaat dari penggunaan *portal* akademik tersebut adalah;

1. Dosen dapat mempersiapkan bahan pembelajaran dari luar kampus kapan pun dan dimanapun (melalui koneksi *internet*);
 2. Mahasiswa dapat mengakses dan mempelajari bahan pembelajaran sebelum perkuliahan dimulai
 3. Dosen dapat membangun aktifitas *online* (aktifitas berbasis *internet*), baik sebagai pendukung tatap – muka maupun sebagai pengganti aktifitas tatap muka.
 4. Komunikasi dosen dengan mahasiswa dapat lebih mudah
- Terdapat 2 (Dua) model pembelajaran yang bisa dibangun:

1) Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang aktifitas utama dan interaksi antara dosen dan mahasiswa diselenggarakan secara tatap – muka.

Model ini memiliki karakteristik sebagai berikut;

- a) Jumlah aktifitas tatap – muka sesuai dengan jumlah minggu (aktifitas standar), yaitu sebanyak 14 (empat belas).
- b) Aktifitas berbasis *internet* (*online*) merupakan pilihan dan lebih merupakan aktifitas tatap-muka.

2) Pembelajaran elektronik (*E-Learning*)

Pembelajaran *elektornik* (*E-Learning*), yaitu pembelajaran yang memadukan aktifitas tatap – muka dan aktifitas berbasis internet.

Pembelajaran *E-Learning* memiliki beberapa karakter sebagai berikut;

- 1) Dosen dapat menyelenggarakan aktifitas tatap – muka tidak sebanyak 14 kali.
- 2) Aktifitas berbasis *internet* yang dibangun sesuai dengan persyaratan tertentu dianggap setara dengan aktifitas tatap – muka.
- 3) Aktifitas tatap – muka dan aktifitas *online* di *konfigurasi* secara bergantian.

2. Kontrak Perkuliahan

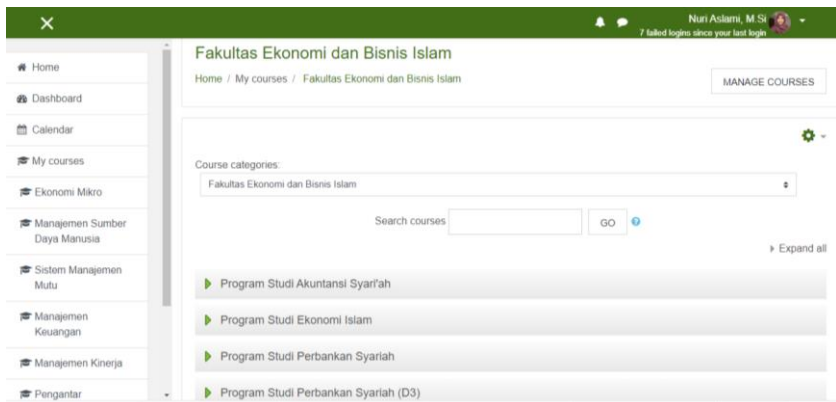
Kontrak perkuliahan (kontrak belajar) merupakan dokumen yang berisi informasi tentang mata kuliah secara rencana pembelajaran yang akan berlangsung selama 1 (satu) semester ke depan. Kontrak perkuliahan wajib dibuat oleh seorang dosen yang menyelenggarakan pembelajarannya secara elektronik.

3. Login

Pembelajaran berbasis TIK bukanlah belajar mengenai teknologi, namun TIK merupakan belajar dengan menggunakan teknologi. Untuk itu memang memerlukan usaha dan penyediaan waktu ekstra bagi mereka – mereka yang belum terbiasa. Berikut ini merupakan tampilan kolom login untuk setiap mahasiswa dan dosen.

Username : NIM yang diregistrasi.

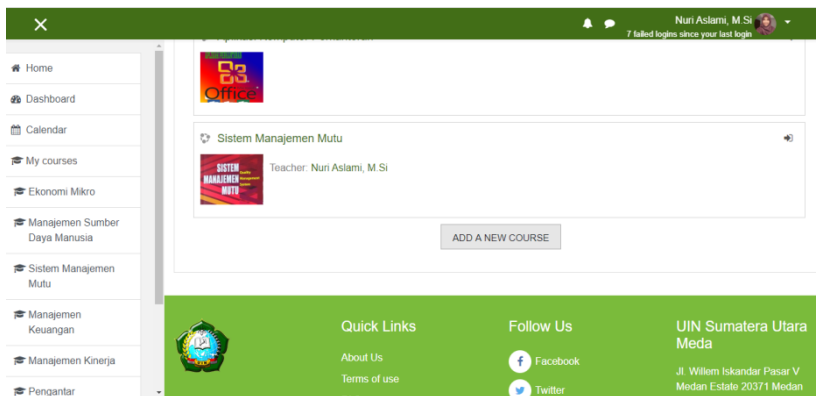
Password : “masing-masing”



Gambar 4. 2 Kotak Login Mahasiswa dan Dosen

4. Beranda

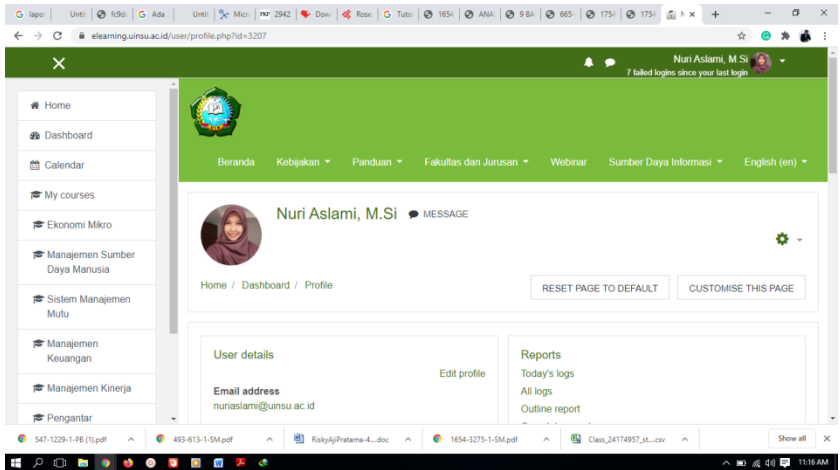
Berisi informasi dan daftar mata kuliah, serta berita tentang situs yang berupa *link*.



Gambar 4. 3 Beranda *E-Learning* UIN SU

5. Profil

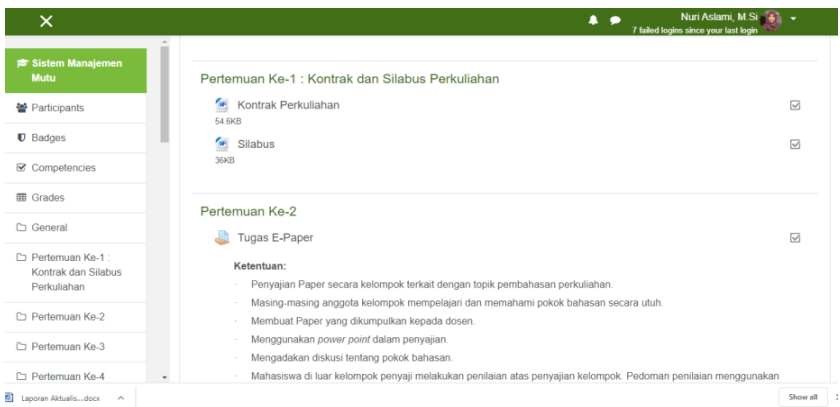
Setelah berhasil login, maka user dapat masuk ke e-laerning. User dapat melihat biodata dan mengedit biodatanya.



Gambar 4. 4 Profil *E-Learning* UIN SU

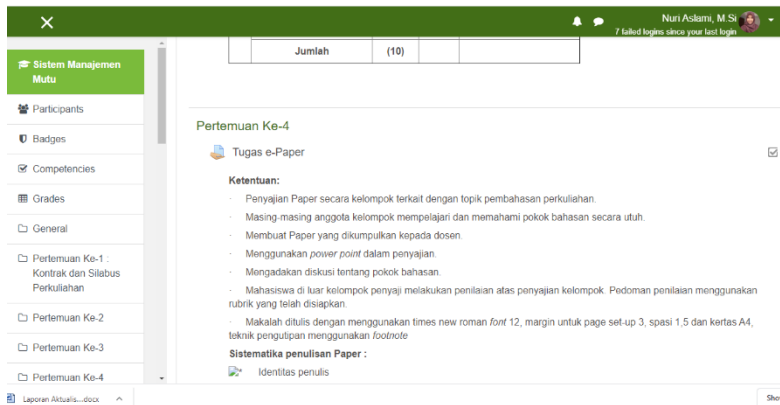
6. Pendidikan

Pada bagian ini mahasiswa dapat melihat atau mengunduh materi kuliah yang telah di *upload* oleh dosen terkait, kemudian mahasiswa juga dapat melihat daftar tugas-tugas yang diberikan oleh dosen tersebut



Gambar 4. 5 Pendidikan *E-Learning* UIN SU

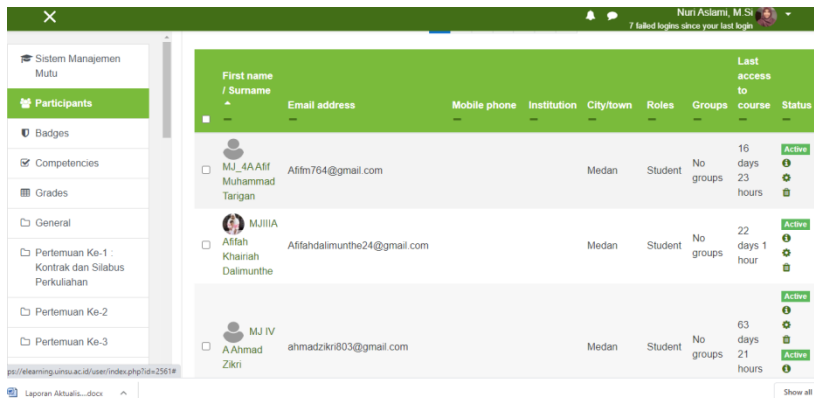
Pada bagian pendidikan ini, mahasiswa dapat melihat materi kuliah sesuai dengan jurusan yang diambil oleh mahasiswa, serta dapat mengikuti kursus materi tersebut dengan memasukkan “kunci masuk” yang diberikan oleh dosen mata kuliah tersebut.



Gambar 4. 6 Materi Kuliah *E-Learning* UIN SU

7. Peserta

Setiap mahasiswa dapat melihat peserta yang mengikuti perkuliahan mata kuliah tersebut, serta dosen juga dapat melihat mahasiswa yang aktif membuka *E-Learning*.



Gambar 4. 7 Peserta Aktif *E-Learning* UIN SU

8. Aktifitas *Online*

8.1 Durasi

Sebagaimana tercantum pada contoh, maka durasi suatu aktifitas *online* berlangsung mulai berakhirnya tatap – mukasebelumnya hingga dimulainya tatap – muka berikutnya.

Aktifitas yang dilakukan mahasiswa;

1. Belajar mandiri ; mahasiswa secara mandiri mempelajari bahan – bahan pembelajaran yang disediakan dosen pada “kelas” masing – masing;
2. Interaksi dengan mahasiswa dan dosen melalui forum;
3. Mengerjakan tugas;

Yang harus disiapkan dosen

1. Bahan pembelajaran;
2. Bahan diskusi;
3. Tugas;

9. Bahan atau aktifitas pembelajaran

Bahan pembelajaran yang dapat dipersiapkan dapat berbagai bentuk;

- 1) Tulisan langsung : bahan ini berupa tulisan yang berlangsung ditulis oleh dosen secara *online*;
- 2) *File (full-text)* : bahan ini berupa sebuah *file* (tulisan, *full-text*) yang diunggah dan kemudian ditampilkan di “kelas”, sehingga dapat diakses oleh mahasiswa.
- 3) *File multimedia* ; *file* berupa multimedia (integrasi gambar dan suara) yang diunggah;
- 4) Halaman *web* : suatu tautan (*link*) dari alamat *web* yang kontennya dianggap layak sebagai bahan pembelajaran

Yang masuk ke dalam kategori aktifitas pembelajaran adalah;

- 1) *Forum*;
- 2) *Tugas*;

10. Forum

Forum (*online*) merupakan sarana komunikasi yang efektif antara sesama mahasiswa, serta antara mahasiswa dan

dosen khususnya dalam memperdalam bahan – bahan yang dibaca pada aktifitas belajar mandiri.

11. Tugas

Tugas merupakan suatu cara untuk mengumpulkan karya – karya para mahasiswa. Modul tugas (melalui *full-down* menu aktifitas pembelajaran) yang terdapat pada situs memungkinkan;

1. Mahasiswa dengan mudah mengunggah konten digital untuk dievaluasi. Dosen dapat meminta mereka untuk menyerahkan dalam bentuk esai, *spreadsheet*, *presentasi*, halaman *web*, foto, berkas *audio* ataupun *video*;

2. Dosen dapat mengola (melihat siapa yang telah membuat dan kemudian menilai) tugas dengan mudah.

Catatan ;

1) Tugas tidak dikerjakan (oleh dosen) dengan membuatnya sebagai suatu tulisan (soal), kemudian meminta mahasiswa mengirim jawabannya melalui *link* tugas yang dibuat oleh dosen tersebut;

2) Nilai akan diberikan apabila mahasiswa mengerjakan dan mengupload tugas tersebut kedalam *link* yang telah disediakan oleh dosen mata kuliah tersebut .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil semua deskripsi data dan pembahasan yang telah dilakukan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* telah menerapkan *E-Learning* sebagai media pembelajaran, sehingga bisa membantu dosen dan mahasiswa dalam melakukan proses belajar mengajar.
2. *E-Learning* di *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* ini mudah digunakan dan memiliki desain *interface* yang sederhana, serta telah memenuhi standar kelayakan operasional *E-Learning* yang sudah ditetapkan.
3. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) digunakan agar presentasi topik-topik pembelajaran dapat berlangsung lebih bagus, efisien dan efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka penyempurnaan yang disarankan peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Penerapan *E-Learning* pada pembelajaran mata kuliah akhirnya dapat menghemat biaya pengajaran dan penelitian, akan tetapi memerlukan investasi yang sangat besar di setiap permulaanya, sehingga jika tidak dikelola dengan baik akan mengakibatkan kerugian yang besar.
2. Pemanfaatan *E-Learning* membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan demi belajar. Kurangnya interaksi antar dosen dengan mahasiswa atau bahkan antar mahasiswa itu sendiri bisa memperlambat terbentuknya budaya atau nilai dalam proses belajar dan mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- ComTech Vol.2 No. 1 Juni 2011: 317-324 hal 318
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. Pemanfaatan *E-Learning* dalam Pembelajaran. No 2 Vol. 8.<http://jurnal.untan.ac.id/>
- E-Learning As Learning Media For Teachers And Student Vocational School In Yogyakarta* 2015
- Hartanto, A. A., & Purbo, O. W. (2002). Buku pintar internet teknologi *E-Learning* berbasis PHP dan MySQL. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia. Hal 19
- Hendra, Purwanto, “*Kualitas: Pengertian, Pendekatan dan Cara Pengukuran*”, Edisi Revisi 16 Juni 2016, Referensi On Line Manajemen Kualitas
<https://sites.google.com/site/kelolakualitas/Manajemen-Kualitas>
- Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1, Maret 2012
- Jurnal Emitter Vol. 15 No. 01 2015
- Jurnal EQUILIBRIUM, Vol. 5, No.9, [anuari - [uni 2009: 1- 8
- Koran, Jaya Kumar C. (2002), Aplikasi ELearning dalam Pengajaran dan pembelajaran di S
- Prihantoosa,2009). Prihantoosa. 2009. Teori Antrian. Jakarta : Univeritas Gunadarma hal 35
- Rosenberg, M.J. (2001) *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill, New York.
- Roni Habibi dan Raymana Aprilian, Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD (Bandung : Kreatif Industri Nusantara, 2019) h. 32

Soekartawi, (2003) Prinsip Dasar ELearning: Teori Dan Aplikasinya Di Indonesia, Jurnal Teknodik, Edisi No.12/VII/Oktober/2003. Hal 20

<https://www.e-jurnal.com/2014/02/perspektif-terhadap-kualitas.html>